

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества»

Рассмотрено методическим  
советом  
МАУ ДО «ЦДТ»  
Протокол № 3  
от «28» августа 2023 года

Утверждена педагогическим  
советом МАУ ДО «ЦДТ»  
Протокол № 6 от 29.08.2023г.  
Директор МАУ ДО «ЦДТ»  
 О.Е.  
Жданова  
Приказ № 60/1-ах от 29.08.2023г.

Общеобразовательная общеразвивающая  
программа дополнительного образования

«МУЛЬТСТУДИЯ»

**Направленность:** техническая  
**Возраст обучающихся:** 8 - 13 лет  
**Срок реализации:** 1 год  
**Составитель:**  
педагог дополнительного образования  
Голяшева О.А.

# І. Комплекс основных характеристик

## 1.1. Пояснительная записка

### Направленность программы

Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования «Мультистудия» (далее - Программа) имеет **техническую направленность**.

Программа составлена с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановлением Главного государственного врача РФ от 28.09. 2020 г. №28 «Об утверждении Сан ПиН 2.4.3648-20» Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом ГАНУО СО «Дворец молодежи от 04.03.2022 года №219-д «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утвержденный приказом ГАНУО СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 г. №934-д.

### Актуальность

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения, посвящена актуальной проблеме - развитию творческого мышления обучающихся среднего школьного возраста. В ходе ее освоения, обучающиеся приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран в данной области, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение обучающихся к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенно место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к обучающимся:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);
- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;
- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;
- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д.
- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение; разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

### **Отличительные особенности**

Разработка данной программы возникла в результате анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога.

Данная программа построена на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты.

### **Новизна Программы выражается:**

- **во-первых**, в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

**во-вторых**, во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

**в-третьих**, в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми (и это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества);

Группа формируется с учетом интересов и потребностей детей, что выявляется в ходе проведения обязательного предварительного собеседования. Группа может быть разновозрастной. Для учащихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

**Объем и срок освоения программы:** совокупная продолжительность реализации программы составляет 144 часа, 1 год обучения

**Формы организации учебного процесса:** групповые, фронтальные, индивидуальные, парные.

**Виды занятий:** практические занятия, тестирование, выполнение творчески проектов, выставки.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год составляет 144 часа; занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом на отдых. Продолжительность одного часа – 40 минут. Количество учащихся, одновременно находящихся в группе – 12 человек. Расписание составляется в соответствии с требованиями СанПиН (Постановлением Главного государственного врача РФ от 28.09. 2020 г. №28 «Об утверждении Сан ПиН 2.4.3648-20» Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.).

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** развитие творческого мышления детей среднего школьного возраста через овладение основами создания анимационных фильмов.

**Задачи:**

**обучающие:**

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации,
- обучить основным техникам и способам создания мультфильмов;
- выработать умения в написании сценария к мультфильму;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.

**развивающие:**

- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

**воспитательные:**

- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- содействовать воспитанию нравственной личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.

## 1.3. Содержание программы

### 1.3.1. Учебный план

№	Наименование модуля	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Всё о мультипликации	8	8	16	Тест, выполнение практической работы в форме проекта.
2.	Мультфильмы в технике плоской перекладки	3	27	30	Тест, выполнение практической работы в форме проекта.
3.	Создание пластилинового мультфильма	4	32	36	Тест, выполнение практической работы в форме проекта.
4.	Анимация по стеклу	4	25	29	Тест, выполнение практической работы в форме проекта.
5.	«Мультипульти» (создание мультфильмов из подручных средств)	5	28	33	Творческий проект Тест, выполнение практической работы в форме проекта.
Итого часов:		24	120	144	

### 1.3.2. Содержание учебного плана

<b>Модуль 1 «Всё о мультипликации» (16 ч.)</b>			
<b>Образовательная задача модуля:</b>			
- раскрыть основные элементы и особенности мультипликационного искусства.			
<b>Учебные задачи модуля:</b>			
- ознакомить с историей мультипликации;			
- познакомить с основными понятиями в мультипликационном искусстве;			
- освоить навыки работы с различными материалами и аппаратурой;			
- обучить навыкам работы по «оживлению» персонажей;			
- обучить навыкам написания сценария и монтажа;			
- развивать навыки проектной деятельности.			
<b>Тематические рабочие группы и форматы:</b>			
фронтальная, индивидуальная, групповая работа, проектная деятельность.			
<b>Тематическая программа модуля</b>			
№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов

Тема 1.1. «Композиция, крупность плана.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 30мин.	Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме	1 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 30мин.	Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	
Тема 1.2 «Сюжет и персонажи мультфильма.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз»	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный и групповой тип работы. 1ч.	Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.	
Тема 1.3. «Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный и групповой тип работы. 1ч.	Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.	
Тема 1.4. «Наследие отечественной мультипликации»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»	2 ч.
	Практическая работа. Групповой тип работы. 1ч.	Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.	

Тема 1.5. «Наследие мировой мультипликации.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.	2 ч
	Практическая работа. Групповой тип работы. 1ч.	Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.	
Тема 1.6. «Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1ч.	Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный и групповой тип работы. 1ч.	Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.	
Тема 1.7. «Основные техники создания мультфильмов.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки	2ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1ч.	Отработка основных приёмов каждой техники.	
Тема 1.8. « Элементарные движения персонажа и способы их создания.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2ч.	Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.	2 ч.
Тема 1.9. «Всё о мультипликации». Промежуточная аттестация.	Теория, Тестирование. Закрепление материала. 1ч.	Тестирование по теме «Мультфильмы».	1ч.
<b>Итого:</b>			<b>16 ч.</b>
<p><b>Модуль 2 «Мультфильмы в технике плоской перекладки» (30 ч.)</b>  <b>Образовательная задача модуля:</b>  - раскрыть основные особенности выполнение мультфильма в технике плоской перекладки.</p>			

**Учебные задачи модуля:**

- ознакомить с технологией построения;
- научить собирать и систематизировать материал;
- научить выполнять раскадровку;
- познакомить с композицией, пропорциям, сочетание цветов;
- научить самостоятельно изготавливать персонажей и декораций;
- овладеть навыками съемки мультфильма;
- овладеть навыками использования компьютерных программ «Adobe Premiere»

**Тематические рабочие группы и форматы:**

фронтальная, индивидуальная, групповая работа, проектная деятельность.

**Тематическая программа модуля**

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Тема 2.1. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике перекладки. Выбор персонажей для мультфильмов»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1ч.	Знакомство с миром профессий	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный и групповой тип работы. 1ч.	Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.	
Тема 2.2. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике перекладки. Написание текста к мультфильму»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях	2 ч.
Тема 2.3. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике перекладки. Составление раскадровки мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 4 ч.	Составление раскадровки мультфильма.	4 ч.
Тема 2.4. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике перекладки. Изготовление персонажей и фона.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».	11 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 10 ч.	Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.	

Тема 2.5. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике пере-кладки. Съемка мультфильма.	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 4 ч.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.	4 ч.
Тема 2.6. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике пере-кладки Запись звука»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.	2 ч.
Тема 2.7. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике пере-кладки. Монтаж мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.	3 ч.
Тема 2.8. «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике пере-кладки. Просмотр и обсуждение мультфильма»	Теория, Тестирование. Закрепление материала. 1ч.	Тестирование по теме «Кем мы станем»	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	
<b>Итого:</b>			<b>30 ч.</b>
<p><b>Модуль 3: «Создание пластилинового мультфильма »(36 ч.)</b></p> <p><b>Образовательная задача модуля:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- раскрыть основные особенности создания пластилинового мультфильма.</li> </ul> <p><b>Учебные задачи модуля:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- освоить навыки работы с пластилином;</li> <li>- освоить навыки раскадровки и съемки мультфильмов по кадрам;</li> <li>- освоение навыков звукового оформления;</li> <li>- выработка зрительских умений;</li> <li>- навыки работы с зрительскими картами;</li> </ul> <p><b>Тематические рабочие группы и форматы:</b></p> <p>фронтальная, индивидуальная, групповая работа, проектная деятельность.</p>			
<b>Тематическая программа модуля</b>			
№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Тема 3.1. Проект мультфильма без слов	Практическая работа. Индивиду-	Просмотр существующих мультфильмов из серии «Труд-	1ч.

«В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Разработка сюжета мультфильма.»	альный тип работы. 1 ч.	ности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.	
Тема 3.2. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Эскиз персонажей и декораций.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.	2 ч.
Тема 3.3. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Составление раскадровки мультфильма »	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Понятие раскадровки и ее назначения.	3 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Составление раскадровки мультфильма.	
Тема 3.4. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Изготовление персонажей и декораций.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.	11 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 10 ч.	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.	
Тема 3.5. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Съемка мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 8 ч.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.	8 ч.
Тема 3.6. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анима-	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.	9 ч.

ции. Монтаж мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 8 ч.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	
Тема 3.7. Проект мультфильма без слов «В мире животных» в технике пластилиновой анимации. Просмотр и обсуждение мультфильма.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт. Тестирование. Закрепление материала.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	
<b>Итого:</b>			<b>36 ч.</b>

#### **Модуль 4 «Анимация по стеклу» (29 ч.)**

##### **Образовательная задача модуля:**

- раскрыть основные особенности анимации по стеклу

##### **Учебные задачи модуля:**

- освоить навыки работы с масляными красками;
- ознакомиться с особенностями освещения съёмочной площадки при съёмке на стекле;
- освоить навыки компьютерной обработки кадра;
- обучить навыкам монтажа кадров и звука.

##### **Тематические рабочие группы и форматы:**

фронтальная, индивидуальная, групповая работа, проектная деятельность.

#### **Тематическая программа модуля**

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Тема 4.1. «Проект «Сказки земли» в технике рисованной анимации. Принципы рисования маслом на стекле »	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	«Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу.	3 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Составление эскизов.	
Тема 4.2. «Проект «Сказки земли» в технике	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Особенности освещения съёмочной площадки при съёмке на стекле.	15 ч.

рисованной анимации. Съемка мультфильма.»			
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 14 ч.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	
Тема 4.3. «Проект «Сказки земли» в технике рисованной анимации. Монтаж мультфильма. »	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Компьютерные переходы между кадрами.	9 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 8 ч.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.	
Тема 4.4. «Проект «Сказки земли» в технике рисованной анимации. Просмотр и обсуждение мультфильма.»	Теория, Тестирование. Закрепление материала. 1ч.	Тестирование по теме	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	
<b>Итого:</b>			<b>29 ч.</b>
<p><b>Модуль 5: «Творческий проект «Мультипульти» (создание мультфильмов из подручных средств)»(33 ч.)</b></p> <p><b>Образовательная задача модуля:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- закрепить навыки создания анимационных фильмов.</li> </ul> <p><b>Учебные задачи модуля:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- закрепить материал о видах мультипликации.</li> <li>- закрепить навыки создание мультфильмов</li> <li>- закрепить навыки работы с различными материалами при изготовлении героев и декораций</li> <li>- расширить представления об оборудовании используемые при съемке фильмов.</li> <li>- освоить навыки работы с оборудование при озвучивании фильма.</li> </ul> <p><b>Тематические рабочие группы и форматы:</b></p> <p>фронтальная, индивидуальная, групповая работа, проектная деятельность.</p>			
<b>Тематическая программа модуля</b>			
№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов

Тема 5.1. « Проект мультфильма Свободная тема Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Повторение материала о видах конфликта в драматическом произведении	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма	
Тема 5.2. « Проект мультфильма Свободная тема Составление раскадровки.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Раскадровки известных мультфильмов.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма	
Тема 5.3. « Проект мультфильма Свободная тема Изготовление героев, декораций, элемента фона.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Эскизы персонажей известных мультфильмов.	12 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 11 ч.	Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.	
Тема 5.4. « Проект мультфильма Свободная тема Съемка мультфильма.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.	6 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 5 ч.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	
Тема 5.5. « Проект мультфильма Свободная тема Запись звука.»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1.ч.	Озвучивание фильмов в профессиональных студиях	3 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста	
Тема 5.6. « Проект мультфильма Свободная тема Монтаж мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 6 ч.	Монтаж снятых кадров. Использование программы Adobe After Effect для создания специальных эффектов в мультфильме. Монтаж звука. Запись	6 ч.

		готового фильма.	
Тема 5.7. « Проект мультфильма Свободная тема Просмотр и обсуждение мультфильма.»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	1 ч.
Тема 5.8. Промежуточная аттестация «Мультимупульти»	Практика. Обсуждение 1ч.	Анкетирование-тест «Мои успехи».	1ч.
<b>Итого:</b>			<b>33ч.</b>

#### 1.4. Планируемые результаты

##### **Предметные:**

##### **учащиеся будут знать:**

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма; название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике пластилиновой анимации, плоскостной перекладки и на стекле;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

##### **учащиеся будут уметь:**

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога; применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку, создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень. Озвучивать героев и передавать движение фигуры человека и животных;
- проводить поккадровую съемку самостоятельно.

##### **Метапредметные:**

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером, оценивать собственные работы и одногруппников.
- презентовать свои проекты;

##### **Личностные:**

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;

- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу и проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;

## **II. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. КТП (Приложение 1 )**

#### **2.2 Условия реализации Программы**

##### **1. Материально-техническое обеспечение:**

Обучение проходят в классе для занятий по точкам роста.

В помещении имеются:

- учебные парты - 8,
- стулья -16;
- компьютеры;
- проектор -1,
- экран - 1,
- электронные носители-1
- материалы: бумага белая, цветная, картон белый, цветной, деревянные заготовки, карандаши, линейки, дырокол, леска, клей ПВА, ножницы, булавки.

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и учащегося. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: мультстанки с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на компьютере с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

**2. Информационное обеспечение:**- нормативно – правовые документы; - учебный календарный график;- справочная учебно-методическая литература и периодические издания.

#### **2.3 формы текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации**

Цель промежуточной аттестации – выявление уровня развития способностей учащихся и их соответствия с прогнозируемым результатом программы. В целях определения результатов и качества освоения программы необходима система мониторинга, то есть систематического контроля уровня знаний, умений, навыков и компетентностей учащихся.

Система контроля и оценки результатов дает возможность проследить развитие каждого ребенка, выявить наиболее способных, создать условия для их развития, определить степень освоения программы и внести своевременно коррективы. Результаты диагностики качества освоения программы вносятся в протоколы промежуточной аттестации.

## 2.4. Оценочные материалы

№	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценивания	*Критерии оценивания (Приложение 2)	Виды контроля
<b>Модуль 1 «Всё о мультипликации»</b>						
1.	Выявление уровня теоретических знаний и практических умений	Тестовое задание открытой и закрытой формы	Тест содержит вопросы об основах видах мультипликации.	Правильность ответов. Количество правильных ответов.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	Текущий контроль (октябрь)
<b>Модуль 2 «Мультфильмы в технике плоской перекладки»</b>						
2.	Выявление уровня теоретических знаний и практических умений	Индивидуальный творческий проект	Проект: «Проект мультфильмов «Кем мы станем» в технике перекладки. Выбор персонажей для мультфильмов»	Исполнение в соответствии с требованиями к творческому проекту (графика)	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	Текущий контроль (декабрь)
	Выявление уровня теоретических знаний.	Тестовое задание открытой и закрытой формы	Тест	Правильность ответов. Количество правильных ответов.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	
<b>Модули 3 «Создание пластилинового мультфильма»</b>						
3.	Выявление уровня теоретических знаний и практических умений	Индивидуальный творческий проект	Разработка проекта из пластилина.	Соответствие требованиям к творческому проекту.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	Текущий контроль (февраль)
	Выявление уровня теоретических знаний.	Тестовое задание закрытой формы	Тест	Правильность ответов. Количество правильных ответов.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	

Модули 4 «Анимация по стеклу»						
4.	Выявление уровня теоретических знаний и практических умений	Индивидуальный творческий проект	Проект «Сказки земли» в технике рисованной анимации.	Соответствие требованиям к творческому проекту.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	Текущий контроль (апрель)
Модуль 5 «Творческий проект «Мультипульти»						
5.	Выявление уровня теоретических знаний и практических умений	Индивидуальный творческий проект	Проект мультфильма на свободную тему. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.	Соответствие требованиям к творческому проекту.	Высокий – 9-10 баллов Средний – 7-8 балла Низкий – 6 баллов	Текущий контроль (май)

#### Критерии оценки освоения программы:

Освоение программы учащимися оценивается по четырем уровням: высокий, средний, низкий.

**Высокий уровень** - учащийся: отвечает на вопрос самостоятельно, точно, обнаруживает понимание и осознанность учебного материала, может обосновать свои суждения, показывает полноту освоения материала, может самостоятельно и полностью применить полученные знания и умения на практике.

**Средний уровень** - учащийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но: отвечает на вопрос при помощи наводящих вопросов, дает ответ неполно и допускает неточности, не умеет глубоко и доказательно обосновать свои суждения, показывает частичное освоение материала. В основном самостоятельно использует знания программного материала на практике.

**Низкий уровень** - учащийся обнаруживает незнание большей части учебного материала, допускает ошибки, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Не может самостоятельно использовать значительную часть программного материала.

## 2.5. Методические материалы.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
- рассказ, беседа, побуждающий или подводный диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов;
- показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Освоение Программы проходит в форме практических занятий в сочетании с изучением теоретических основ по предложенным темам. Выполнение каждого задания сопровождается демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром репродукций, фотоматериалов и мультимедийных средств.

Программа предполагает очную форму обучения и включает в себя:  
Организационно-методические материалы:

- Перспективный план работы педагога на текущий год;
- Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- репродуктивный (воспроизводящий), беседа;
- наглядно-иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- исследовательский (поиск самостоятельного решения поставленной задачи);
- проблемный (педагог создаёт проблемную ситуацию и вместе с детьми ищет пути её решения);
- разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов;
- Съемки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;

- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

#### **педагогические технологии:**

- информационно-коммуникационные технологии;
- проблемно-диалогическое обучение;
- здоровье сберегающая технология;
- интерактивные приёмы обучения;
- проект.

**Информационно-коммуникационные технологии** – педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино-, аудио-, видео-средства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией. Это создание для педагогов и для учащихся благоприятных условий для свободного доступа к культурной, учебной и научной информации.

**Проблемно-диалогическое обучение** - тип обучения, обеспечивающий творческое усвоения знаний учащимися посредством диалога с учителем. Данная технология позволяет при помощи диалога с детьми выйти на проблему и найти пути её решения, при помощи постоянных постановок специально выстроенных педагогом вопросов. Различают два вида диалога: побуждающий и подводящий. Побуждающий диалог состоит из отдельных стимулирующих реплик. На этапе постановки проблемы этот диалог применяется для того, чтобы ученики осознали противоречие, заложенное в проблемной ситуации, и сформулировали проблему. На этапе поиска решения учитель побуждает учеников выдвинуть и проверить гипотезы, т.е. обеспечивает «открытие» знаний путем проб и ошибок. Подводящий диалог представляет собой систему вопросов и заданий, которая активизирует и, соответственно, развивает логическое мышление учеников. На этапе постановки проблем мы учитель пошагово подводит учеников к формулированию темы. На этапе поиска решения он выстраивает логическую цепочку умозаключений, ведущих к новому знанию.

**Здоровьесберегающая технология** – благоприятные условия обучения детей (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания); рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями); соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка; необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

**Интерактивные приемы обучения** - способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Это способствует созданию комфортных условий обучения, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

**Метод проектов** - серия мероприятий, предпринимаемых для достижения четко определенных целей посредством получения результатов, направленных на решение неких проблем или дальнейшее развитие деятельности в условиях ограниченного периода времени, определенных фиксированных ресурсов силами организаций участников проекта и направлен на определенную целевую группу.

Алгоритм занятия: 1. Организационный этап 2. Мотивационный этап 3. Введение нового материала 4. Практическая работа 5. Самостоятельная работа 6. Рефлексия. Подведение итогов.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М. : Робинс, 2012. – 66с. 34
- 3) В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 4) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 5) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
- 6) Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
- 7) Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. МеликПашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: [files.lbz.ru>pdf/cC1091-3-ch.pdf](http://files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf).
- 8) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М. : Красная площадь, 2012. – 624с.
- 9) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М. : ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
- 10) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ.- М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
- 11) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М. : Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
- 12) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
- 13) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.- декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с. 35
- 14) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
- 15) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.

### Литература для учащихся:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. -